



*Diplomado*

---

**METODOLOGÍAS  
DOCENTES INNOVADORAS**

---



DIPLOMADO

## ***Metodologías Docentes Innovadoras***

*100% online*

---

### **Modalidad**

100% Online

### **Duración**

200 horas

### **Periodo**

4 meses

### **Inscripciones**

+56 9 76417387

karen@educacionchile.cl

## Objetivos del Programa

- Aplicar el ABPro como una metodología efectiva que favorece el aprendizaje profundo en un ambiente de colaboración y descubrimiento.
- Aplicar la metodología de aula invertida como una metodología efectiva que favorece el aprendizaje significativo en un ambiente de trabajo colaborativo
- Aplicar en el aula de la metodología Aprendizaje Basado en Retos para lograr un trabajo activo y con ello generar aprendizajes significativos en los estudiantes.
- Diseñar y planificar unidades de aprendizaje en función de las competencias, estándares y niveles de desempeño. Analizando los enfoques pedagógicos que facilitan el logro de los aprendizajes.

---

**“Queremos ayudar a todos los docentes, asistentes y profesionales de la educación a fortalecer sus prácticas pedagógicas para mejorar y lograr una mejor Educación.”**

## Descripción General del Programa

En este diplomado aprenderás herramientas metodológicas innovadoras que permitan diseñar estrategias docentes que pongan su foco en el proceso de aprendizaje del estudiante.



## **Dirigido a:**

- Profesionales que se desempeñen en el ámbito de la educación, de todas las modalidades y niveles educativos: Educación Inicial, Educación Básica, Educación Media, Educación de Adultos, Educación Diferencial, etc.
- Otros Profesionales con más de dos años de experiencia en establecimientos educacional y experiencia pedagógica y/o profesional.

## **Resultados**

Al finalizar el diplomado los participantes serán capaces de:

- Diseñar e implementar proyectos de aprendizaje siguiendo la metodología del ABPro, los que serán pertinentes al contexto institucional, coherentes con el currículum y desafiantes para los estudiantes.
- Diseñar e implementar clases invertidas para enseñar habilidades y competencias a los estudiantes, considerando las ventajas que ofrece la tecnología de las comunicaciones.
- Diseñar e implementar proyectos de aprendizaje siguiendo la metodología del ABR, los que serán pertinentes al contexto institucional, coherentes con el currículum y desafiantes para los estudiantes.
- Diseñar instrumentos de evaluación de los aprendizajes con enfoque por competencias. También podrán determinar los niveles de logro evidenciados en el aprendizaje por competencias.

DIPLOMADO

## Contenidos del Programa:

*100% online*

# ***Metodologías Docentes Innovadoras***

### **Curso 1 : APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABPRO) COMO ESTRATEGIA DOCENTE INNOVADORA**

#### **Módulo 1: El aprendizaje basado en proyectos (ABPro)**

- Conceptos básicos
- Elementos esenciales del ABPro
- Proceso del ABPro

#### **Módulo 2: El aprendizaje basado en proyectos paso a paso**

- Los 8 pasos del ABPro
- Aprendizaje cooperativo
- Cuestiones prácticas

#### **Módulo 3: Evaluación en el ABPro**

- Una evaluación alternativa para una enseñanza alternativa
- Evaluación por competencias
- Mecanismos de evaluación

#### **Módulo 4: Implementación del ABPro**

- Gestión de proyectos de ABPro
- El ABPro como proceso de capacitación y desarrollo profesional docente

## **Curso 2 : AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM) COMO ESTRATEGIA DOCENTE INNOVADORA**

### **Módulo 1: Los pilares del Flipped Classroom**

- Modelo Flipped
- Los Cuatro Pilares
- La eficacia del modelo Flipped Classroom

### **Módulo 2: El modelo Flipped Classroom**

- Implicación Experiencial
- Demostración y aplicación
- Dinamizar el aprendizaje

### **Módulo 3: Diseño de un Proyecto Flipped Classroom**

- Integración de las Tics
- Modelo SAMR
- Redes sociales en educación

### **Módulo 4: La Gamificación y Evaluación en el Flipped Classroom**

- Taxonomía de Bloom
- Gamificación
- Importancia de la evaluación

## **Curso 3 : EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS (A.B.R.) COMO ESTRATEGIA DOCENTE INNOVADORA**

### **Módulo 1: Introducción General a la Creatividad**

- Human Centered Design
- Innovar a través del Design Thinking
- La creatividad y las habilidades para el proceso creativo
- Resolución Creativa de Problemas

### **Módulo 2: La Observación**

- Observación y exploración
- Mapa de empatía
- Completando los distintos apartados

### **Módulo 3: Ideas, Soluciones, Prototipado y Comunicación**

- Reformular el problema
- Técnicas de ideación
- Método SCAMPER

### **Módulo 4: Ideación y Selección**

- La ideación y selección
- Los tipos de Prototipos
- Exploración de ideas y descubriendo relatos



## **Curso 4 : CAPACITACIÓN DOCENTE EN EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS**

### **Módulo 1: Concepto de Competencias**

- Evaluación por competencias
- Competencia desde distintas perspectivas
- Componentes de la competencia

### **Módulo 2: Origen del modelo por competencias**

- Aportes acerca de las competencias
- Las competencias de los educadores
- Dimensiones de las competencias

### **Módulo 3: Evaluación por Competencias**

- Características técnicas de la evaluación
- Evaluación integral
- Proceso de la evaluación por competencias

### **Módulo 4: Procedimientos e instrumentos de evaluación por competencias**

- Diseño de una matriz de evaluación
- Instrumentos evaluativos y sus propósitos
- Componentes del método de casos

## **Curso 5 : PROYECTO FINAL DEL DIPLOMADO**

La asignatura 5 del diplomado consta de un trabajo práctico, en el cual estarás tutorado por un docente experto en la temática del diplomado.

Esta asignatura es 100% práctica, y se centra en la aplicación concreta de los aprendidos en los 4 cursos anteriores.

## EQUIPO ACADÉMICO DEL PROGRAMA



**Gabriela Fernandez**, Magíster en Pedagogía Universitaria, Diplomado en Habilidades Docentes, Cirujano Dentista, Profesora de Cátedra y Diplomado, Supervisora Online.

Profesional con varios años de experiencia en docencia universitaria, modalidad online y presencial.



**Pablo Rodriguez**, Master en E-Learning, Profesor de ETP, Licenciado en Educación, Postítulo de “Especialista en Usos de Tecnologías en Educación”.

Más de 10 años como profesor de educación superior en distintas instituciones del país.



**Javier Miles**, Magíster en Administración de Tecnologías de Información, Magíster en Ingeniería de Software, Ingeniería Civil en Informática, Ingeniero de Ejecución en Computación e Informática, Diplomado en Ingeniería de Software, Postítulo en Desarrollo de Aplicaciones Móviles.



**Daniel Hernández**, Profesor de Inglés, Licenciatura en Lengua Inglesa y en Educación, Diplomado Docencia En Educación Superior, Diplomado en Neuroeducación.

Gestión equipo Académico de Inglés, desarrollo de competencias pedagógicas y metodológicas, para el diseño, implementación y evaluación de proyectos educativos.



**Luzmira Aranda**, Diplomado en Neurociencias, Máster en Administración y Dirección de Empresas, Ingeniería Comercial con mención en Administración.

Docente y tutora en Gestión de Personas, Comportamiento Organizacional, Planificación Estratégica y Gestión por Competencias.



**Katherine Bastias**, Magíster en Pedagogía aplicada a la Educación Superior, Profesora de Filosofía, Licenciada en Pedagogía, Diplomado en Neuroeducación, Mención Lenguaje.

Advanced Fundamental Mentor Skills, International Association of Coaching-Institutes, Jefa de Proyectos, Consultora Dejavu, Docente de Enseñanza, Relatora de cursos de capacitación y docente de instituciones de Educación Superior.

## REQUISITOS TÉCNICOS

El estudiante deberá contar con un computador (portátil o de escritorio), el cual deberá presentar como mínimo los siguientes requerimientos:

- 2 GB de memoria RAM
- Capacidad para almacenar documentos y tareas de 8 GB
- Tarjeta de Video SVGA de 256 colores o superior
- Tarjeta de Sonido
- Audífonos o altavoces
- Monitor a Color

Acceso a internet y conectividad: Todo estudiante debe poseer una conexión mínima de 1 Mbps.



*Diplomados  
100% Online*